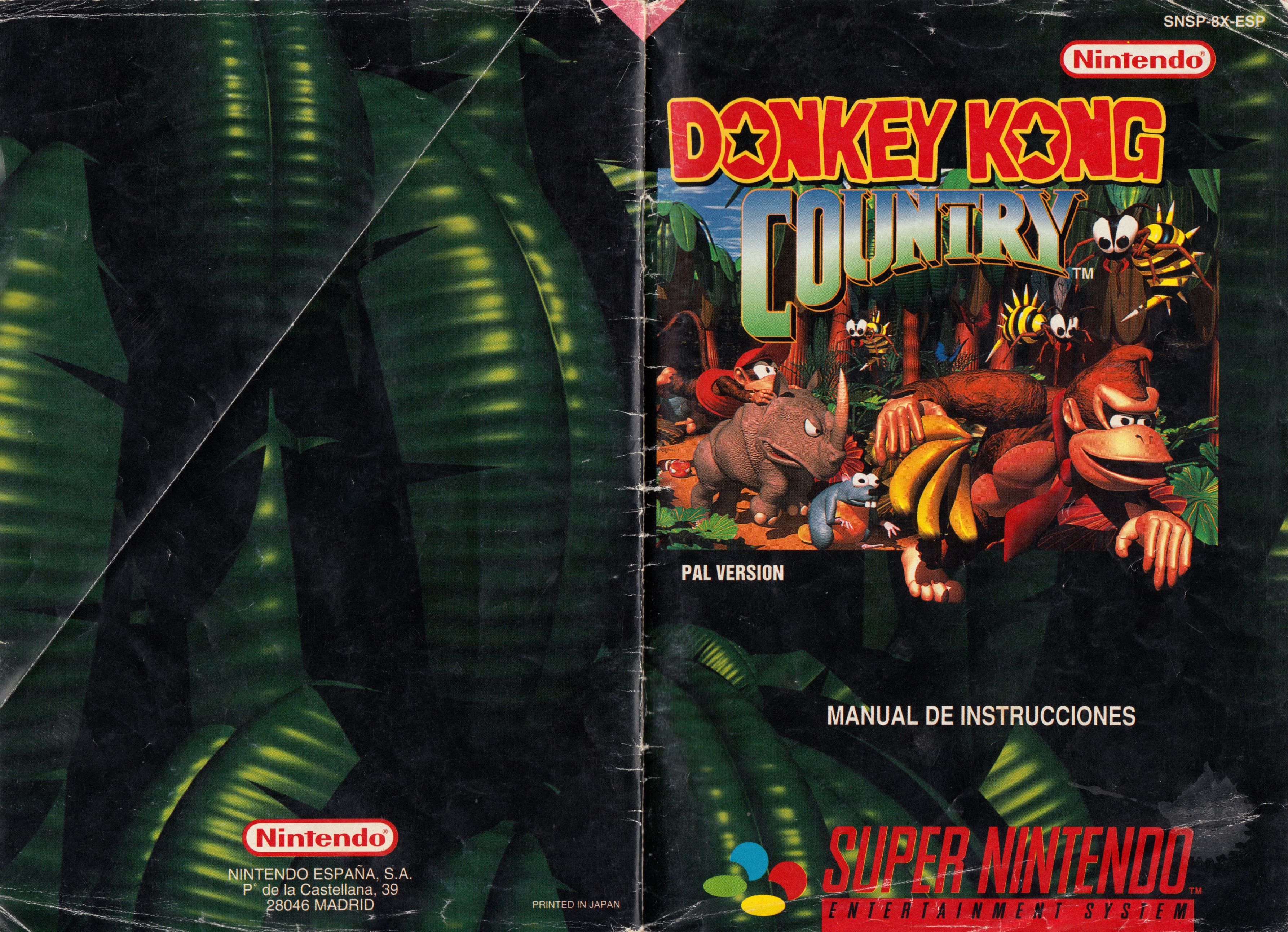


SNSP-8X-ESP
Nintendo
DONKEY KONG
COUNTRY
TM
PAL VERSION
MANUAL DE INSTRUCCIONES
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
NINTENDO ESPAÑA, S.A.
P° de la Castellana, 39
28046 MADRID
PRINTED IN JAPAN

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho DONKEY KONG COUNTRY™ para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

ADVERTENCIA: Si el interruptor de alimentación se enciende y apaga repetidamente, el contenido guardado en la memoria de tu cartucho de Super Nintendo se podría borrar. Evita apagar el interruptor innecesariamente (antes de salvar el juego) o la información se perderá.

¡Mira que caja tan chula! Mira el tamaño de este manual de instrucciones. ¿Crees que hubieran trabajado tanto si el juego mereciera la pena?

ÍNDICE

ERA UNA NOCHE OSCURA Y TORMENTOSA...

La lluvia azotaba el abrupto terreno de la Isla de Donkey Kong, hogar del famoso simio de los videojuegos, de su familia y amigos. Cerca de la casa del árbol de Donkey Kong, un pequeño mono llamado Diddy temblaba de miedo por los impresionantes relámpagos que, periódicamente, iluminaban la espesa y oscura selva que cubría la mayor parte de la isla. Donkey Kong había asignado a Diddy el turno de guardia en esta terrible noche y desde luego él no presentía nada bueno.

La charla que Donkey Kong había tenido con él no hacía más que venirle a la mente. "Bueno, muchachito", le había dicho Donkey con voz protectora. "Como parte de tu entrenamiento para convertirte en héroe tendrás que permanecer de guardia y vigilar mis plátanos... Te relevaré a medianoche así que, ¡intenta permanecer despierto!"

¿Muchachito? Si, bueno. Él estaba solo ahora. Solo a menos que contara las desconocidas amenazas que se escondían detrás de cualquier oscuro árbol al que mirara cuando un relámpago lo iluminaba. Los Kremlings estaban merodeando, seguro. Ellos deseaban toda la reserva de plátanos de Donkey Kong, la más grande de toda la isla, y probablemente de todo el mundo. Una fuente de potasio y vitamina A. El alimento ideal. "Ahh... los deliciosos plátanos..." Sólo el pensar en la reserva dorada de DK casi le hizo olvidar su preocupante situación. De repente, un crujido en la maleza y el

sonido de las ramas al romperse le hicieron volver a la realidad.

"¿Quu.. quu.. quién anda ahí?" dijo desafiando a los ruidos del oscuro y húmedo follaje.

No hubo respuesta, tan solo un resplandor de garras y dientes seguido de una fugaz visión de ojos de reptil y el estallido de un trueno. Diddy dio un salto mortal lateral, típico suyo pero fue pronto reducido por el peso de muchos escamosos asaltantes. El enorme cuerpo de Klump el Kremling cayó sobre Diddy, dejándole inconsciente. Lo último que oyó fue una voz siseante...

"Ess el másss pequeño... ensserrarle dentro de esste barril y arrójale a loss arbusstosss... ¡Loss plátanoss de Donkey Kong sson nuesstrosss!"

La tapa del barril se cerró sobre Diddy, eclipsando la luz producida por la tormenta. Segundos después, el barril voló por el aire, gracias a la puntera de las botas militares de Klump y fue a caer bruscamente entre la maleza. Diddy Kong no supo nada más.

El clan entero de Donkey Kong estaba ajeno a los Kremlings, que cargaban los montones de plátanos en sus carretas llevándoselos a través de la selva dejando un rastro evidente de fruta caída de sus sobrecargados carruajes.

A la mañana siguiente, un histérico grito despertó á Donkey Kong. "¡Baja la voz!" gruñó. De repente se dio cuenta de la hora que era. "Ya es de día... ¡He dormido toda la noche!" Saltó de la cama y salió por la puerta de su casa en el árbol. Donkey se tambaleó, desenrolló la escalera, se deslizó hacia abajo sin utilizar los travesaños y adoptó su postura de lucha característica, bizco y cegado por el sol.

Un golpe rápido sería lo justo para dejar a Donkey Kong tumbado boca abajo en el suelo. Medio dormido

se dio la vuelta y vio la familiar cara arrugada, de barba blanca de su viejo abuelo "Cranky Kong" vigilándole. En sus años jóvenes él fue el Donkey Kong original que luchó contra Mario en algunos de nuestros juegos.

"¿Por qué haces eso?" preguntó Donkey Kong, sabiendo de antemano que Cranky tendía a darle bofetadas sin ton ni son.

"Mira dentro de tu cueva de plátanos. Creo que te vas a llevar una gran sorpresa" cacareó Cranky

Los pensamientos de Donkey se agolparon mientras saltaba hacia la cueva para mirar dentro. En lugar del dorado brillo de miles de plátanos, tan solo había unas cuantas cáscaras de plátano abandonadas. Estas habían sido pisoteadas por cientos de pies de reptil, a juzgar por las huellas de tres dedos que cubrían el suelo de la húmeda caverna. Y qué pasa con...

"¡Diddy ha desaparecido también!" rió Cranky. "Esto es lo que obtienes al intentar eludir tu responsabilidad, ¡inútil!" En mis tiempos éramos felices haciendo guardia bajo la lluvia, aunque significara más trabajo para los grafistas.

Donkey Kong permaneció incrédulo mientras Cranky divagaba recordando los buenos tiempos de los videojuegos. "Diddy... desaparecido... mi pequeñín..." murmuró para sí.

De repente Donkey Kong dijo con firmeza. "Los Kremlings lo pagarán" rugió. "¡Les buscaré por todos los rincones de la isla hasta que recupere todos mis plátanos!"

"¿Encontrar a tu muchachito y recuperar los plátanos?" resopló Cranky. "¡¿Pero qué clase de idea de juego es esa?! ¡¿Dónde está la doncella en apuros?!"

"¡La obsesión de Diddy de ser como yo ha ido demasiado lejos! Puede que no se parezca en nada a un héroe de videojuegos, pero era valiente, tenía reflejos, corazón..."

"Si quieres saber la verdad, ni tu ni él estáis preparados para ser estrellas" le interrumpió Cranky. "¡Nunca serás un personaje tan popular como lo fui yo!" En aquellos tiempos los chicos hacía cola para jugar mis juegos! Las monedas llenaban las máquinas mientras esperaban su turno. Si decides seguir con esta ridícula aventura, tendrás suerte si vendes diez videojuegos.

Donkey Kong estaba que echaba chispas. Generalmente le resbalaban los comentarios de Cranky, pero esta vez era diferente. "¿Qué sabes tú de aventuras, viejo simio pulgoso?" gritó Donkey Kong, acercándose más y más, portando en la mano el palo de Cranky hasta que llegó a su altura. "¡Estoy harto de oírte hablar de tus aventuras de una pantalla! ¡Diddy está en peligro, todas mis reservas de plátanos han desaparecido y voy a rescatarlos!"

Donkey Kong se marchó furioso en busca de su desaparecido hijo siguiendo el rastro de plátanos que habían dejado los Kremlings.

"Bueno no es exactamente como rescatar a una princesa, pero puede valer", resopló Cranky mientras DK desaparecía en la frondosa selva. Después de dudar un momento, Cranky le siguió. "El muchacho quizás necesite mi ayuda..." se dijo a sí mismo. "Los chicos de hoy... no tienen ningún respeto a sus mayores..."



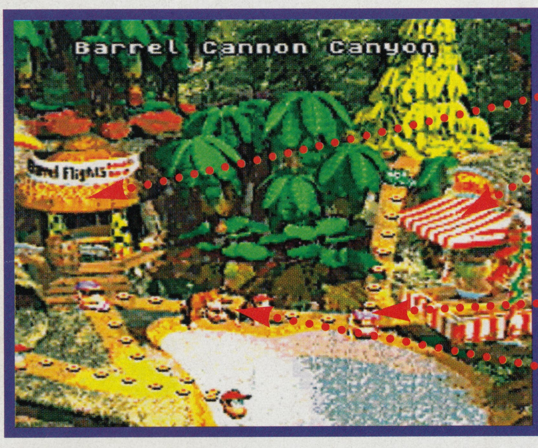
Empezando

Hemos hecho este juego con un acceso muy fácil. Después de la pantalla del titulo y la información del copyright, entrarás en la pantalla de opciones. Aqui, podrás recuperar o borrar un juego guardado, o cambiar el idioma del texto de pantalla a Inglés, Francés o Aleman. Una vez que hayas seleccionado todas estas opciones, pulsa START para entrar en el juego.



Modos de Juego

Puedes jugar Donkey Kong Country solo o con un amigo. En el modo CONTEST (Competición) para dos jugadores, juegas alternativamente con un amigo para ver quién termina el mayor número de niveles en el menor tiempo. En el modo equipo de dos jugadores, ambos jugadores tienen el control alternativamente durante el juego, uno controlando a Donkey Kong y el otro controlando a Diddy Kong. Esta es una manera estupenda para que un joven jugador juegue junto a otro de más edad y experiencia.



FUNKY KONG

CANDY KONG

KREMLINGS

TU POSICIÓN

Pantallas de mapas

Los Kremlings han robado las reservas de plátanos de Donkey Kong y depende de ti si quieres ayudarle a recuperarlos. En la pantalla de mapa entre niveles verás tu posición al igual que la ubicación de los Kremlings, Cranky Kong, Funky Kong y Candy Kong. Los miembros de la familia Kong te ayudarán de diferentes maneras mientras avanzas. Para más detalles, ver página 26.

Pantalla de juego



TU

KREMLING

¿Dónde está la barra de puntuación? ¿El contador de vidas? ¿El contador de velocidad? Desplazados de la pantalla que es donde deben estar. Cuando recoges plátanos, vidas extra, o cualquier otra chuchería, el símbolo indicador rueda apareciendo momentáneamente en la pantalla. Estos son algunos de los símbolos que verás:

CONTADOR DE PLÁTANOS

Cuenta tus plátanos.



LETRAS K-O-N-G

Deletrea Kong en un nivel y conseguirás una vida extra.











GLOBOS DE VIDA

El número de vidas restantes.

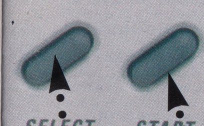
Podrás encontrar más detalles sobre estos objetos en la página 18.

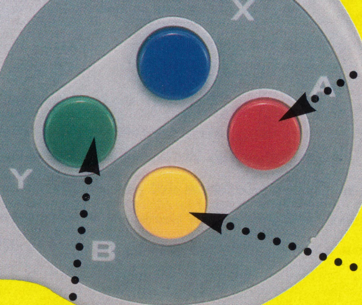
Funciones Básicas del Mando de Control



Las funciones del mando de control en Donkey Kong Country son sencillas para que puedas concentrarte en disfrutar con los gráficos, sonido y juego en vez de intentar recordar qué botón produce un salto con giro o un doble salto mortal hacia atrás. Posiblemente adivinarás tú mismo los controles, pero para tu información te indicamos las funciones de los botones a continuación. Algunos movimientos solamente podrán realizarse en ciertas situaciones.







Vaya, Vaya, en mi vida había visto tanta basura. ¡Un buen juego no necesita explicaciones!

BOTÓN A
- Bájate de tu compañero animal.
- Cambia de Donkey a Diddy y viceversa.
- Cambia entre jugadores en el modo de equipo de dos jugadores.

BOTÓN B
- Saltar
- Nadar

BOTÓN Y
- Pulsa para rodar o hacer volteretas laterales.
- Pulsa y manténlo para correr.
- Pulsa para recoger un tonel, suéltalo para lanzarlo.
- Pulsa y manténlo para trepar por la liana más rápidamente.
- Pulsado junto con el botón Abajo del Panel de control, Donkey Kong ejecuta el golpe de ataque con la mano.

SELECT

Acción en equipo:
- Cambia de Donkey Kong a Diddy Kong y viceversa.
- Cambia entre los jugadores en el modo equipo dos jugadores.

START
- ¿Qué otra cosa podía ser? ¡PAUSA!



RAMBI

Cuando estés montando a Rambi, pulsa el botón Y para correr y B para saltar.

EXPRESSO

Usa el botón Y para correr con Expresso (cuidado, es muy rápido) y B para saltar. Cuando estés en el aire, golpea el botón B para mover las alas.



WINKY

Usa el botón B para saltar muy alto con Winky.



ENGUARDE

Cuando montes a Enguarde, los botones Y o B te darán un empuje de velocidad y le harás que clave su nariz de espada.



La Estrella: DONKEY KONG

El rey de la liana, el mono más mono, el primero de los primates; ¡es Donkey Kong! Aunque éste no es el padre de tu viejo Donkey Kong, sí es pariente del personaje del clásico arcade. Éste Donkey Kong es un personaje totalmente nuevo, actual, con nuevos movimientos y actitudes distintas.

MOVIMIENTOS DE DONKEY KONG

SALTAR

¿Qué sería de un juego de plataformas y acción si no tuviera saltos? Por supuesto los saltos te permitirán explorar muchas zonas de Donkey Kong Country. Si aterrizas en la cabeza de un enemigo, acabarás con él.

CORRER

Pulsa y mantén el botón Y mientras te mueves para conseguir que Donkey Kong corra. No sólo es más rápido y divertido que andar si no que también puedes saltar más lejos si empiezas corriendo.

BALANCEARSE

El balanceo es la especialidad de Donkey Kong. Atrapar la liana es automático. Para dejarla, saltar (pulsa el botón B). Pulsa y mantén el botón Y para trepar más rápido.



RODAR COMO UN TONEL

Usa este movimiento para convertir a DK en una bola de bolos viva. Este ataque desperdigará prácticamente a todos los enemigos.



NADAR

Como isla que es, el país de Donkey Kong está rodeado de agua. Para nadar, pulsa el botón B. Usa la flecha Abajo del Panel de control para hundirte rápidamente.

LANZAR TONELES

Donkey Kong puede levantar toneles sin esfuerzo y mantenerlos por encima de su cabeza mientras anda con ellos. Pulsa el botón Y para recoger un tonel. Si liberas el botón Y, lo lanzarás. Sin embargo si pulsas Abajo en el Panel de control mientras liberas el botón Y, dejarás el tonel en el suelo suavemente.



FUERZA BRUTA

La ventaja de Donkey Kong es su extremada fuerza. Si aterriza en una parte blanda del terreno, a menudo podrá descubrir gran cantidad de toneles escondidos, ruedas u otros objetos. Pulsando simultáneamente los botones Y, y abajo en el + Panel de control, Donkey Kong ejecutará un potente golpe de ataque con la mano. Este movimiento puede derrotar enemigos, y desenterrar objetos escondidos bajo el suelo.

Presentando a:



Aunque él nunca lo admitiría, Diddy Kong es un proyecto de Donkey Kong. Su ambición en la vida es convertirse en un héroe del videojuego como el grande. Y aunque Donkey Kong nunca se lo diría a Diddy en la cara, el chico promete. Es rápido, ágil y tiene el suficiente valor para convertirle en un héroe mundial del videojuego. Sólo necesita un poco de experiencia y, por supuesto, que sea descubierto.

MOVIMIENTOS DE DIDDY KONG



ATAQUE DE VOLTERETAS LATERALES

El movimiento característico de Diddy Kong es el ataque de voltereta lateral. Puede que no sea tan potente como el de rodar como un tonel de DK pero consigue su propósito incluso golpeando a duros enemigos como Klump.

SALTAR

Diddy puede saltar más lejos y alto que Donkey Kong. El salto es útil para explorar o atajar a muchos enemigos. Sin embargo. Diddy deberá saltar dos veces sobre algunos enemigos para derrotarlos.

CORRER

Diddy puede correr súper rápido si mantienes pulsado el botón Y mientras te mueves.

BALANCEARSE

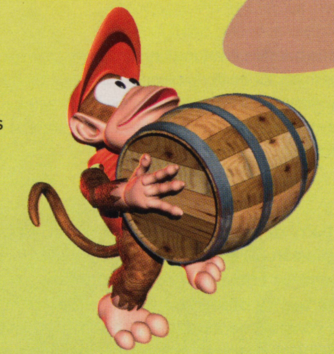
Como a la mayoría de los monos a Diddy le gusta trepar y balancearse en cuerdas y lianas. Pulsa el botón B para saltar de ellas. Pulsa y mantén el botón Y para trepar más rápido.



NADAR

A Diddy le encanta nadar y probablemente en los niveles acuáticos es el mejor entre los dos Kongs.

LANZAR TONELES



Diddy puede coger y lanzar toneles casi tan bien como Donkey Kong. Sin embargo él los transporta en su parte delantera ya que no tiene la fuerza suficiente para llevarlos por encima de su cabeza.



PEQUEÑO PERO RÁPIDO

Diddy es más pequeño que Donkey Kong, pero eso puede tener sus ventajas. Para empezar, sus enemigos tienen dificultad en alcanzarle. Esto es especialmente útil en las zonas subacuáticas donde el acceso es difícil. La forma en que él lleva los barriles puede parecer floja pero realmente puede resultar beneficiosa revelando ciertas zonas ocultas.

EQUIPO

Donkey Kong y Diddy forman un potente equipo cuando están juntos. Si dispones de los dos Kongs, controlarás a uno de ellos y el otro le seguirá automáticamente. Cuando es alcanzado por un enemigo el Kong controlado por ti se escapará y tomarás el control del otro. Si deseas cambiar entre los dos Kongs durante el juego, pulsa SELECT. Hay ciertos puntos en el juego donde realmente es ventajoso ser Diddy y otros donde es mejor ser Donkey.



Toneles y Barriles

Donkey Kong y Diddy Kong puede recoger y lanzar barriles y toneles. Hay muchas clases de ellos en Donkey Kong Country y algunos tienen funciones especiales.

BARRIL NORMAL (A)

Estos barriles comunes sirven como proyectiles contra el enemigo. Cuando impactan con algo se hacen astillas. Los barriles con aros metálicos en los bordes ruedan por encima de los enemigos hasta que se estampan contra una pared.

BARRIL DE TNT (B)

El barril de trinitotolueno (TNT) lleva una bonita carga. La explosión de este barril puede liquidar a casi todos los enemigos además de romper puertas ocultas. Si recoges este barril y después lo dejas (pulsa Abajo en el Panel de control cuando liberes el botón Y), ¡explotará unos segundos después, como una bomba de relojería!

BARRILES CAÑÓN (C & D)

Los barriles cañón se encuentran generalmente suspendidos en el aire debido a una fuerza desconocida. Una vez que saltes dentro de uno de ellos podrás ser lanzado hacia las alturas o atravesar grandes distancias. Hay dos tipos de barriles cañón: Cañones normales (D), para activarlos deberás pulsar el botón B y cañones automáticos (C) donde podrás ser lanzado tan pronto como saltes sobre ellos. Los cañones automáticos están marcados con un símbolo blanco de explosivos.

BARRIL DE FUNKY

El barril de Funky Kong te llevará a cualquier nivel que hayas completado con anterioridad. Quizás quieras volver atrás para conseguir vidas extra, encontrar a tu compañero o buscar objetos secretos que hayas pasado por alto.







TONELES DE ACERO

A diferencia de los barriles normales, estos son prácticamente irrompibles. Una vez lanzado seguirá rodando y derribando a todos los enemigos que se encuentre. Podrás lanzar también uno de estos barriles contra una pared y saltar sobre él en el rebote. ¡Harás el viaje de tu vida si consigues dominar este movimiento!

(E) BARRIL CONTINUAR

Estos barriles tienen una estrella pintada. Si tiras uno de ellos volverás al comienzo, donde se encuentran los barriles, en lugar del comienzo del nivel como cuando pierdes una vida.

BARRIL DK

Los barriles marcados con el logo de DK llevarán a tu amigo dentro si estás solo. Rompe el barril para liberarlo y se unirá a tu equipo. Si ya tienes a los dos Kongs, este barril funcionará como uno normal.

(E) BARRIL SALVAR

Se pueden guardar tres juegos en la memoria de tu cartucho. Los barriles para salvar de Candy Kong te permiten guardar tus progresos. Salta sobre él y tu juego pasará a la historia (se almacenará en la RAM del cartucho)

¡Eh, Espera!

¡Hay MÁS!

PLÁTANOS

Estas preciadas frutas doradas son el objetivo de la aventura de Donkey Kong. Deberás recoger todos los plátanos del juego. Si recoges grandes cantidades de ellos ganarás vidas extra, además de ser realmente nutritivos. El rastro de plátanos, que los Kremlings ladrones han dejado, te ayudará en tu objetivo.



LETRAS K-O-N-G

Si deletreas KONG en un nivel ganarás una vida extra. Estas letras están a menudo muy ocultas y tardarás en encontrarlas.



GLOBOS

Los globos Donkey Kong significan vidas extra. Por cada globo rojo que recojas ganarás una vida extra. Los globos verdes te proporcionarán tres vidas extra y los globos azules cinco. Hay muchas maneras de encontrar o ganar globos. Deberás moverte rápidamente para atraparlos antes de que se vuelen.



FICHAS DE ANIMALES

Fichas doradas de animales se encuentran también ocultas en muchos ingeniosos lugares. Merece la pena recogerlas y como grupo de tres te transportarán a un nivel de bonificación. En este nivel, ¡tú actuarás como uno de los animales!





SELVA

El hogar de Donkey Kong es la selva donde es el amo de todo lo que le rodea (al menos eso cree). Comenzarás tu aventura en "Jungle Hijinks" (Diversiones de la selva) donde aprenderás cómo controlar el juego. Este es también un buen lugar para ganar vidas extra si regresas a él durante el juego. En la selva encontrarás muchas lianas entre las palmeras, ideales para columpiarse y pasar las zonas difíciles.

FABRICA

La obra maestra realizada por los Kremlings son las grandes fábricas construidas en Donkey Kong Country. Estas fábricas no se ajustan a estrictas normas de seguridad y están llenas de barriles de petróleo ardiendo, alumbrado defectuoso y peligrosas plataformas. No nos hacemos responsables de lo que te pueda pasar ahí.



En Donkey Kong Country verás una gran variedad de ecosistemas. Aunque la isla es principalmente tropical, hay enormes bosques de pinos en las faldas de las cumbres nevadas. Las montañas están plagadas de minas, túneles naturales y cuevas. La isla está rodeada de lagunas tropicales llenas de arrecifes y peces de colores. A continuación te ofrecemos una descripción general de cada zona.

MUNDO SUBACUÁTICO

Aunque las zonas subacuáticas de Donkey Kong Country son de lo más bello, también son muy peligrosas. Las aguas están infectadas de tiburones, pirañas, pulpos asesinos y medusas. ¡Nada con cuidado! Afortunadamente tu amigo Enguarde, el pez espada, está ahí para ayudarte.

MONTAÑAS

Las cumbres nevadas de los montes en Donkey Kong Country rara vez son escaladas debido a las peligrosas condiciones causadas por la altura. El suelo es un bloque de hielo y no ofrece ninguna seguridad al explorador y a menudo se producen tormentas cegadoras. La falta de visibilidad resultante, hace a los ya de por sí difíciles obstáculos prácticamente imposibles de superar.

COPAS DE LOS ARBOLES

En las altas copas de los árboles de Donkey Kong Country encontrarás una ciudad abandonada hecha de plataformas y chozas de madera de origen desconocido. Aunque sus habitantes primitivos han desaparecido, el lugar está plagado de Kremlings y sus amigos, dispuestos a tender emboscadas a cualquiera que entre aquí. Los toneles cañón son bastante difíciles en las copas de los árboles.

CUEVAS

En la isla de Donkey Kong hay numerosas cuevas, túneles y minas. Es casi como un enorme trozo de queso suizo. Hay muchos tipos de cuevas, algunas, formadas por bloques de hielo. Las cuevas tienen muchos pasajes secretos y, por supuesto, están llenas de Kremlings. Los neumáticos pueden jugar aquí un papel importante. Usa su habilidad de rebote para llegar a lugares fuera del camino normal.



MINAS

Las extensas minas de Donkey Kong Country han sido despojadas del mineral que antaño contenían. Todas las herramientas de los mineros permanecen allí, desde vagonetas hasta el desvencijado entablado. Hay toneles especiales que encienden y apagan las luces e inseguros ascensores llenos de escoria. No es recomendable que explores la mina sin el casco protector, pero me temo que Klump no está dispuesto a ceder el suyo.

RUINAS

Estas ruinas monolíticas están gobernadas por castores roepiedras. Las ruinas son famosas por sus tesoros. Podrás encontrar numerosos objetos olvidados en estos edificios encantados y cubiertos de piedra.

NIVELES DE BONIFICACIÓN

En Donkey Kong Country hay docenas de niveles de bonificación escondidos. Algunos son fáciles de encontrar y otros prácticamente imposibles. Todos te proporcionarán vidas extras, plátanos y algunos objetos sorpresa.

TUS AMIGOS LOS ANIMALES

Hay cinco animales amigos en Donkey Kong Country que te ayudarán todo el camino. Aunque siempre aparecen en zonas en las que esperas que lo hagan, también pueden encontrarse en sitios bastante extraños. Cuando veas una caja con el símbolo de un animal, salta sobre ella para abrirla y automáticamente te montarás en el animal. Pulsa el botón A para bajarte de él.

RAMBI, EL RINOCERONTE

A Rambi le encanta ir a toda velocidad. Si pulsas y mantienes el botón Y, Rambi empezará a correr y atropellará todo lo que se encuentre en su camino. Mantén los ojos abiertos y vigila las entradas a las minas y los acantilados. Rambi es un animal muy poderoso y puede atravesar casi todas las puertas ocultas.

EXPRESSO, EL AVESTRUZ

Este ave es muy beneficiosa si la encuentras. Aunque no puede volar, puede correr más rápido que Rambi y dar grandes saltos ayudado de sus alas. Las patas de Expresso al ser largas y huesudas no sirven realmente para saltar sobre los enemigos. Los enemigos pequeños pueden agazaparse debajo de él aunque los de mayor tamaño son más problemáticos. Puedes hacer que Expresso mueva las alas pulsando el botón B repetidamente.

ENGUARDE, EL PEZ ESPADA

En las aventuras acuáticas, Enguarde es esencial. Mientras estés a lomos de él no necesitarás pulsar el botón B para nadar, las flechas de dirección del Panel de control son suficiente. Si pulsas el botón Y o B le darás una inyección de velocidad durante el cual su nariz de espada se convierte en un arma mortal. Ni que decir tiene que solamente encontrarás a Enguarde bajo el agua.

WINKY, LA RANA

Aunque no lo parezca Winky es uno de los animales más poderosos. Puede saltar más alto que ningún otro y con sus fuertes ancas puede realizar un salto de ataque sobre enemigos que ni siguiera Donkey puede tocar. A Winky le gustan los lugares húmedos y oscuros pero todo el mundo sabe que puede aparecer en cualquier lugar.

SQUAWKS, EL LORO

Squawks es el único animal que no puedes montar aunque es bastante útil. Le encontrarás en el nivel de la cueva oscura. Una vez que le hayas liberado sostendrá una lintema que te será de ayuda al iluminar el camino. Es indispensable para tener éxito en este oscuro nivel y no te será difícil encontrarle cuando le necesites.

La familia Kong

FUNKY KONG

Funky Kong es el bronceado amigo de Donkey Kong. Lleva gafas de sol y está loco por el surf. Generalmente se encuentra en alguna de las muchas playas de Donkey Kong Country aunque dirige un servicio especial de Vuelos de Toneles que permiten a Donkey y Diddy viajar a cualquier nivel del juego que previamente hayan completado. Aunque Funky odia las aventuras (es demasiado perezoso) se mantiene al día de lo que sucede en la isla y, a veces, puede tener información valiosa.

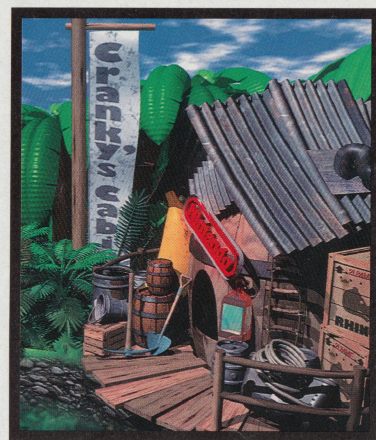


CANDY KONG

Candy Kong es el ojito derecho de Donkey Kong y una de sus mejores amigas. Casi todo el mundo da por hecho que algún día se casarán aunque Donkey Kong no está aún listo para sentar la cabeza (es lo que Candy dice). Candy también adora a Diddy y si pudiera le pellizcaría en las mejillas cada vez que tuviera oportunidad. Donkey y Diddy se encontrarán frecuentemente con Candy mientras buscan los plátanos perdidos. Cuando lo hagan Candy les dará la oportunidad de salvar los progresos conseguidos durante el juego. Para salvar, salta sobre el tonel de salvar de Candy.

CRANKY KONG

Este viejo cascarrabias es realmente el Donkey Kong original que protagonizó muchos de los juegos arcade clásicos de los años 80. Considera que aquéllos eran lo mejor que había en cuanto a diseño de juegos y no quiere saber nada de los gráficos modernos, del sonido y de controladores de múltiples botones utilizados en los juegos Nintendo de hoy día. Donkey Kong se encontrará con Cranky a lo largo de la aventura en muchas de las cabañas que verás en Donkey Kong Country. Cranky siempre se sentirá agradecido si le das la oportunidad de hablar, especialmente del estado de los juegos actuales. Aunque la mayoría de las palabras de Cranky se las lleva el viento, de vez en cuando te proporcionará alguna pista sobre el juego ya que se muere de ganas de contar a los jóvenes de hoy sus hazañas. El único problema es que su paso es de tres imágenes y no puede participar en la acción. Cranky te puede llegar a aburrir así que si te cansas de él, vete.



¿Estás harto de mí? Tienes suerte que aún sigo aquí para alegrarte este aburrido manual.

¡MALOS a montones!

Kremlings, por todas partes Kremlings. Son una tribu de reptiles bribones que han despojado a Donkey Kong de su reserva de plátanos. Los hay de todos los tamaños, formas y colores:

KING K. ROOL
El comandante supremo de los Kremlings y el cerebro del robo de los plátanos.

KRITTER
Este mediocre Kremling verde es el más corriente.

KRUSHA
Este musculoso Kremling se ríe de la mayoría de los ataques.

KLUMP
El casco de Klump le protegerá de los ataques que vienen por los aires.

KLAP TRAP
Sus enormes dientes no recomiendan el ataque rodante.

ROCK KROC
Este Kremling utiliza un ingenioso disfraz para atacar furtivamente.

KING K. ROOL

MINI-NECKY

NECKY

ZINGER

MANKY KONG

ARMY

SLIPPA



OTROS ENEMIGOS

NECKY
Estate atento a este enemigo de altos vuelos.

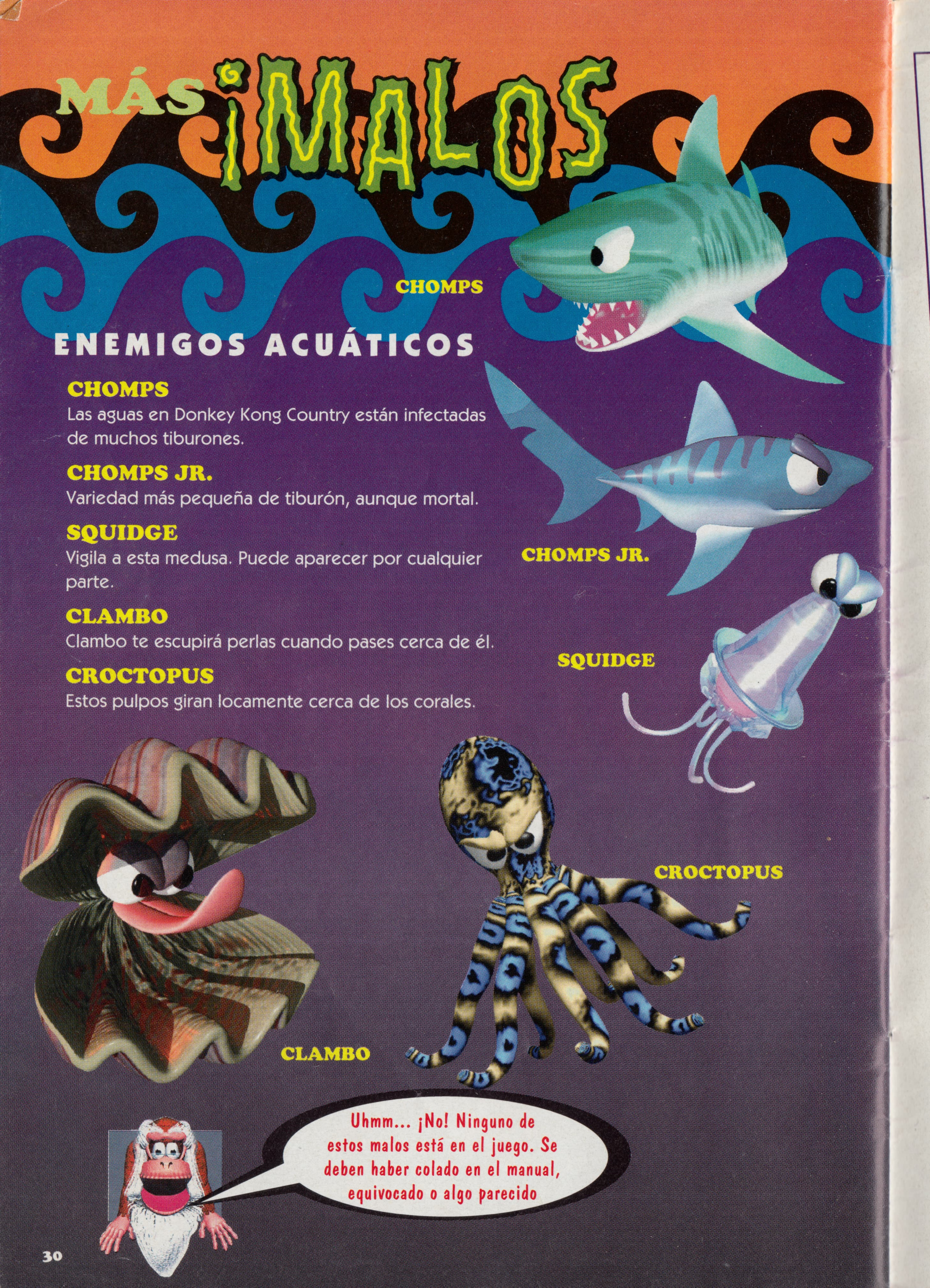
MINI-NECKY
Es la cría de Necky y escupe cocos.

ZINGER
Evita tocar los pelillos irritantes de su cuerpo.

MANKY KONG
Estos Kongs rechazan a cualquier orangután que no sepa rodar toneles.

ARMY
Army se cerrará como una bola blindada para protegerse de tus ataques.

SLIPPA
Serpientes escamosas y deslizantes a las que les gusta vivir en viejos barriles de petróleo.



Bueno hijito, en mis tiempos no teníamos estos modernos juegos como Donkey Kong Country, no señor. Vosotros los jugones de hoy estáis mal acostumbrados con todos estos bonitos dibujos y sonido estéreo, cuando lo que realmente queréis es un gran juego. Bueno si necesitas alguna pista para este juego absurdo, prueba con éstas:

Consejos de Cranky

- **Hay toneladas de niveles secretos en el juego. Intenta siempre explorar cada nivel a fondo para encontrar las zonas donde puedas ganar vidas extra. Por supuesto si yo estuviera jugando, no necesitaría ninguna, ¡pero puede que tú sí!**

- **Algunos son invulnerables a ciertos ataques o quizás necesiten más de un golpe para derrotarles. Prueba con todo cuando encuentres a un nuevo enemigo, aunque tengas que saltar sobre su cabeza. ¡Qué idea más nueva!**

- **En cada nivel sigue el rastro de los plátanos hasta tu objetivo. Hay una manera de recoger todos los plátanos durante el juego si lo intentas.**

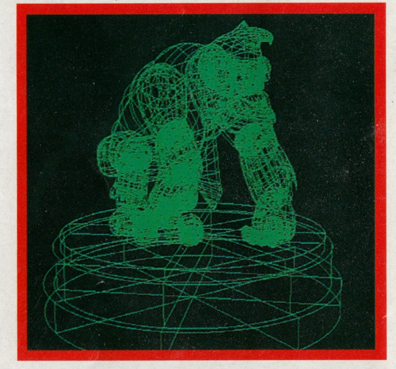
- **Juega en equipo. Hay algunas cosas que Donkey Kong puede hacer y Diddy no. Y aunque este gran simio no lo quiere admitir, Diddy es mejor que él en algunas cosas.**

Cómo se hizo Donkey Kong Country

¿Por qué los gráficos de Donkey Kong Country son tan chulos? Cada imagen que ves en el juego fue diseñada en las dependencias de Silicon Graphics Inc., con los mismos y potentes ordenadores utilizados para crear las animaciones de las películas Parque Jurásico y Terminator 2.



Modelos de Silicon Graphics antes de añadirles el pelo y otras texturas.



Primero, los artistas de Donkey Kong Country crearon "modelos de ordenador" de cada personaje del juego. Los modelos de ordenador básicamente son imágenes tridimensionales del personaje que pueden ser visualizadas en el ordenador desde cualquier dirección y en cualquier posición. Los dibujos de los personajes de este manual son como los modelos del ordenador de Silicon Graphics. Los diseñadores del juego tomaron esos modelos y tradujeron la información al formato que utiliza la Super Nintendo.

El resultado fue espectacular, se habían conseguido gráficos tridimensionales súper realistas, nunca vistos en videojuegos. Creemos que, en el futuro, el uso de estos ordenadores para diseñar gráficos revolucionará la creación de juegos y Donkey Kong solamente es el principio.

Notas

FUTBOL - PASSWORD

K*gSh 1WINS WJh66
JW5:6D R56DW 56JW1
hSR:6 DA=6S R:WSR
=WShS

Donkey kong country

B-A-R-R-A-L 50 vidas

¿Hay alguien que realmente utilice estas páginas? Bajo mi punto de vista, es una pérdida de papel.

PRECAUCION

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidàd Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.